

Spielverlauf

Je nachdem, ob nun mit der Bilder- oder der Zahlenseite der Tafel gespielt wird, werden nachfolgend entweder Bilder oder Zahlen genannt. Der jüngste Spieler beginnt. Wir beschreiben nun den Ablauf, wenn mit der Bilderseite gespielt wird.

Im Wechsel nennt jeder Spieler ein Bild. Das eigene Bild, das man dem anderen laut gesagt hat, markiert man mit einem Stift auf der eigenen Tafel.

Das Bild des Mitspielers muss man sich merken; man darf dafür keinen Stift stecken.

Das macht nicht nur Spaß, sondern so trainiert man spielend leicht sein Gedächtnis.

Ende des Spiels

Wer als Erster ein markiertes Bild (oder eine markierte Zahl) des Mitspielers nennt, hat verloren.

Der andere ist Sieger und ein Bilder-Detektiv mit toller Köpfchen-Power!

Autor: Heinz Meister

Illustrationen: Gabriela Silveira

Design: Jörg Bauer

Satz und Gestaltung: Eduard Weishaupt

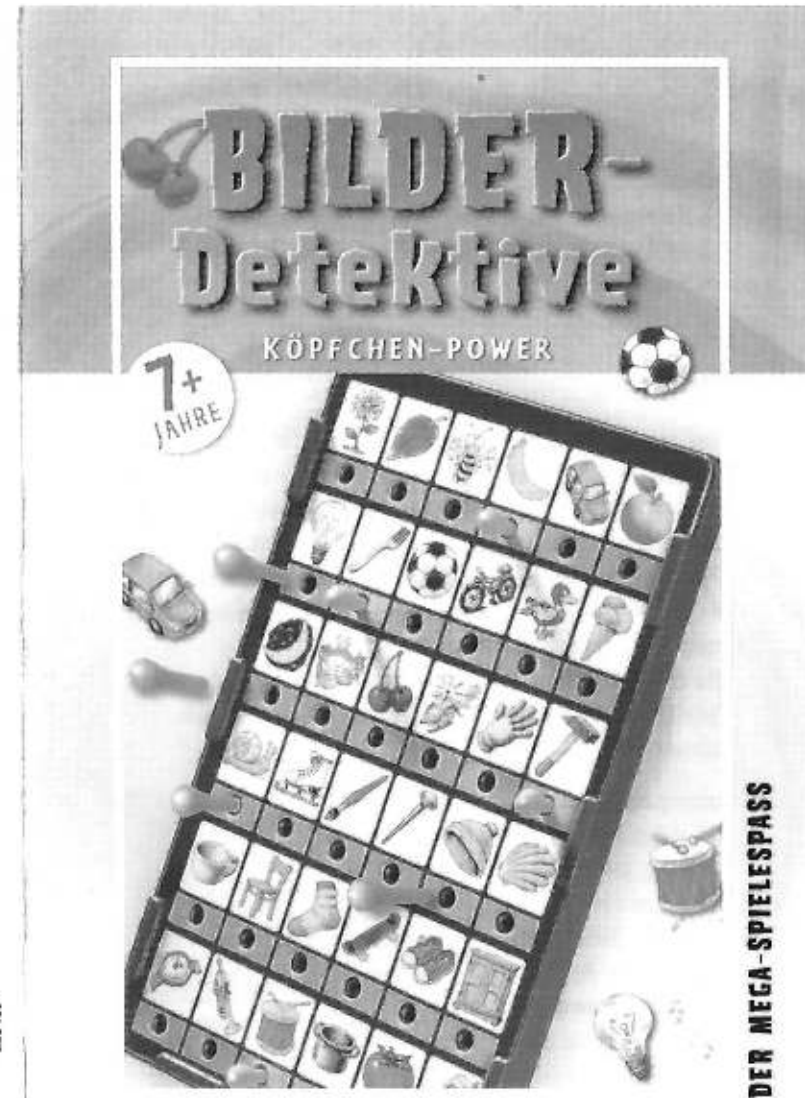
© Bookmark Verlag

Adolf-Kolping-Straße 3

D-53340 Meckenheim

info@bookmark-service.de

225489



2 Spieler ab 7 Jahren

Inhalt:

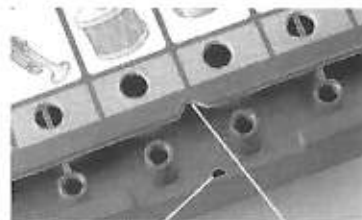
- 2 Rahmen
- 2 beidseitig bedruckte Tafeln (Bilder und Zahlen)
- 36 Steckstifte

Einleitung

Wer rastet, der rostet. Das gilt nicht nur für Muskeln und Gelenke, sondern besonders für Gedächtnis und Konzentrationsfähigkeit. Niemand hat von Natur aus ein „schlechtes Gedächtnis“, sondern nur ein schlecht genutztes. Zum Glück besitzt das menschliche Gehirn die Fähigkeit, sich bis ins hohe Alter weiterzuentwickeln. Wachsende Anforderungen machen es stärker.

Die unterhaltsamen und fantasievollen Übungen dieses Spiels machen Spaß und bringen unser Gedächtnis in Schwung.

Aufgepasst: Jede Tafel hat unten eine Einkerbung, jeder Rahmen hat unten eine Kunststoffnase. Bitte beim Einschieben der Tafel in den Rahmen darauf achten, dass die Ein-



Kunststoffnase
des Rahmens Einkerbung
der Tafel

kerbung der Tafel in die Kunststoffnase des Rahmens passt (siehe Abbildung). Jetzt liegen die Löcher der Tafel genau über den Löchern des Rahmens und die lustige Bilderjagd kann beginnen!

Ziel des Spiels

Merken Sie sich die Bilder Ihres Mitspielers! Nennen Sie auf keinen Fall ein Bild, das er mit einem Stift markiert hat!

Vorbereitung

Beide Spieler sitzen sich gegenüber. Vor Spielbeginn erhält jeder: 1 Rahmen, 1 Stecktafel und 18 Steckstifte.

Nun einigt man sich darauf, welche Seite der Stecktafel zum Spielen benutzt wird – entweder die Seite mit den Bildern oder die mit den Zahlen. Dementsprechend schiebt man die Tafel seitlich in den Rahmen.

Aufgepasst: Niemals den Rahmen so halten, dass ein Mitspieler die gesteckten Stifte sehen kann!

Ein kleiner Tipp

Anfänger spielen am besten zuerst mit der Bilderseite. Fortgeschrittene „Gedächtnisprofis“ schärfen ihre Konzentrationsfähigkeit an der Zahlenseite.

Auf beiden Seiten wird nach den gleichen Regeln gespielt!